## 1 Saúde e Segurança

Obrigado por ter escolhido NEW SUPER MARIO BROS.™ 2 para a Nintendo 3DS™.

Esta aplicação funciona apenas com as versões europeia e australiana da Consola Nintendo 3DS.

Leia este manual com atenção antes de utilizar esta aplicação. Se a utilização desta aplicação se destinar a crianças pequenas, o manual deverá ser-lhes lido e explicado por um adulto.

Leia o manual de instruções da sua Consola Nintendo 3DS, pois este contém informações importantes que o ajudarão a desfrutar desta aplicação.

### Informações sobre Saúde e Segurança

⚠ IMPORTANTE

Pode consultar informações importantes sobre a sua saúde e segurança, acedendo à aplicação Informações sobre Saúde e Segurança a partir Menu HOME.

Para aceder a esta aplicação, toque no símbolo ⚠ no Menu HOME. Em seguida, toque em ABRIR e leia atentamente o conteúdo de todas as

secções. Quando terminar, prima HOME para regressar ao Menu HOME.

Antes de utilizar aplicações da Nintendo 3DS, deverá ler na íntegra o manual de instruções da consola, prestando especial atenção às Informações sobre Saúde e Segurança.

Para precauções relativas à comunicação sem fios ou à jogabilidade online, consulte as Informações sobre Saúde e Segurança no manual de instruções da consola.

## Seleção de Idioma

O idioma do jogo dependerá daquele que estiver definido na consola. Este título suporta oito idiomas diferentes: inglês, alemão, francês, espanhol, italiano, neerlandês, português e russo. Pode alterar o idioma do jogo modificando as definições de idioma da consola. Para obter instruções sobre como alterar o idioma da consola, consulte o manual eletrónico das Definições da Consola.

## Classificação Etária

Para obter informações sobre a classificação etária desta e de outras

aplicações, consulte a página web de referência sobre o sistema de classificação etária da sua região:

PEGI (Europa)
www.pegi.info

USK (Alemanha):
www.usk.de

COB (Austrália):
www.classification.gov.au

OFLC (Nova Zelândia):
www.censorship.govt.nz

## Advertências

Ao descarregar ou utilizar esta aplicação (incluindo todo e qualquer conteúdo digital ou documentação que descarregue para utilizar com a aplicação em causa) e depois de efetuados os pagamentos aplicáveis, o utilizador possuirá uma licença pessoal, não exclusiva e revogável para utilizar esta aplicação na Consola Nintendo 3DS. A utilização desta aplicação está sujeita ao Contrato de Utilização dos Serviços e Política de Privacidade da Nintendo 3DS, que inclui o Código de Conduta dos Serviços de Rede da Nintendo 3DS.

A reprodução ou distribuição não autorizadas são proibidas. Nem a sua Consola Nintendo 3DS nem esta aplicação foram concebidas

para utilização com dispositivos ou acessórios não autorizados. Tal utilização poderá ser ilegal, invalida qualquer das garantias e representa uma violação dos seus deveres ao abrigo do Contrato de Utilização. Além disso, tal utilização poderá resultar em lesões a si mesmo ou a terceiros, bem como causar danos e/ou problemas de funcionamento com a sua Consola Nintendo 3DS e serviços relacionados com a mesma. A Nintendo (assim como os seus titulares de licença e distribuidores) não se responsabiliza por quaisquer danos ou perdas procedentes do uso de dispositivos ou acessórios não autorizados.

Esta aplicação, o respetivo manual de instruções e quaisquer outros textos que a acompanhem estão protegidos pelas leis de propriedade intelectual nacionais e internacionais. A titularidade deste documento não lhe proporciona qualquer licença ou direitos de propriedade sobre o mesmo ou outros textos.

A Nintendo respeita a propriedade intelectual de outros e pedimos aos fornecedores de conteúdos para a Nintendo 3DS que façam o mesmo. De acordo com o "Digital Millennium Copyright Act" dos Estados Unidos

da América, a Diretiva sobre Comércio Eletrónico da União Europeia, e outras leis aplicáveis, a Nintendo adotou a política de eliminar, em determinadas circunstâncias e a seu próprio critério, quaisquer aplicações da Nintendo 3DS que aparentem infringir os direitos de propriedade intelectual de terceiros. Se acredita que os seus direitos de propriedade intelectual estão a ser violados, poderá obter mais informações sobre a nossa política e conhecer os seus direitos em:
ippolicy.nintendo-europe.com

Os utilizadores residentes na Austrália e na Nova Zelândia devem consultar:



CTR-P-ABEP-EUR

## 2 Introdução

Neste jogo, controle o Mario na sua corrida para salvar a Princesa Peach. Mario terá de ultrapassar obstáculos complicados e derrotar inimigos ferozes para conseguir concluir cada um dos níveis.
E se quiser experimentar algo mais desafiante, tente recolher o maior número de moedas que conseguir!

# 3 Menu Principal

Use ✚ / ◎ para selecionar uma opção e prima Ⓐ para confirmar. Para voltar ao ecrã anterior prima Ⓑ.

Nota: 🪙 contabiliza o número total de moedas (pág. 14) recolhidas durante o jogo.

## Um Jogador (pág. 13)

Controle o Mario numa emocionante aventura para salvar a Princesa Peach!

## Dois Jogadores (pág. 15)

Dois jogadores formam equipa e cooperam através do modo de jogo local.

## Caça às Moedas (págs. 16-17)

Jogue três níveis de forma consecutiva, tentando recolher o maior número de moedas possível. Pode receber dados de outros jogadores através do StreetPass™.

Nota: Este modo será desbloqueado mediante a sua progressão no jogo.

## Opções

Altere as definições de jogo, como por exemplo os controlos e as definições do SpotPass™ (pág. 18).

## 4 Ficheiros de Gravação

Selecione NOVO JOGO para começar do início. Para continuar um jogo guardado anteriormente, selecione o ficheiro de gravação que pretende.

### Copiar

Copiar um ficheiro de gravação para outra partição.

### Apagar

Apagar um ficheiro de gravação.

#### Apagar Todos os Dados Guardados

Após iniciar o software, aguarde que o logotipo da Nintendo 3DS desapareça e mantenha premidos os botões Ⓐ+Ⓑ+Ⓧ+Ⓨ para poder apagar todos os dados guardados.

Nota: Tenha em atenção que os dados apagados não podem ser recuperados.

# 5 Guardar Dados

É possível guardar o jogo em diferentes pontos, consoante o modo de jogo escolhido.

## Um Jogador

Quando superar uma torre ou um castelo (pág. 11), ou passar por uma Placa Moedas Estrela (pág. 11), ser-lhe-á dada a opção de guardar a sua progressão.

Nota: Depois de completar o jogo, poderá guardar a sua progressão em qualquer momento no Ecrã de Mapa.

### Gravação Rápida

No ecrã do mapa (pág. 11), faça uma pausa no jogo e selecione GRAVAÇÃO RÁPIDA para gravar temporariamente a sua progressão e sair do jogo.

Nota:
- Este ficheiro de gravação será apagado assim que retomar o jogo.
- Depois de completar o jogo, poderá guardar a sua progressão em qualquer momento.

## Dois Jogadores

A progressão do jogador que utiliza o Mario será guardada da mesma forma que no modo Um Jogador.

Nota: O indicador do total de moedas contabiliza todas as moedas reunidas pelo Mario e pelo Luigi.

### Jogadores que escolham o Luigi

Apenas o total de moedas será guardado. A progressão, o número de vidas e os objetos (pág. 12), entre outros, não serão guardados.

## StreetPass e SpotPass

Os dados são guardados automaticamente assim que são recebidos.

Nota: Os dados recebidos através do SpotPass (pág. 18) são guardados no Cartão SD.

- Não desligue/reinicie a consola nem retire o cartão de jogo/Cartão SD enquanto estiver a gravar. Tenha cuidado para não deixar sujidade entrar nos terminais. Qualquer destas ações poderá resultar numa perda de dados irreversível.
- Não utilize acessórios ou aplicações externas para modificar os seus dados de gravação, o que poderá impossibilitar a progressão ou levar à perda de dados de gravação. Qualquer modificação será irreversível, portanto tenha cuidado.

## 6 Nintendo Network

Esta aplicação é compatível com a Nintendo Network™.
Para verificar se um título é compatível com a Nintendo Network, procure o logotipo da Nintendo Network na embalagem.

● Acerca da Nintendo Network

A Nintendo Network é um serviço online que lhe permite jogar com outros utilizadores de qualquer parte do mundo, descarregar novas aplicações e conteúdo adicional, trocar vídeos, enviar mensagens e muito mais!

Nota: Para mais informações sobre como ligar a sua Consola Nintendo 3DS à Internet, consulte o manual de instruções da consola.

Esta aplicação permite-lhe receber dados e notificações através do SpotPass (pág. 18). Também permite descarregar conjuntos de níveis para o Modo Caça às Moedas através da Internet (pág. 19).

# 7 Controlos Básicos

Pode jogar utilizando os botões ◎ ou ✚.

## Mover

## Acelerar

▶ Ⓨ / Ⓧ (em movimento)

Salte enquanto acelera para conseguir chegar mais alto.

## Saltar

▶ Ⓑ / Ⓐ

Para atacar os inimigos, salte sobre eles.

Nota: A altura do seu salto depende do tempo que mantiver o botão premido.

## Agachar

## Salto Bomba

▶ ◎↓ (no ar)

## Salto Ricochete

▶ (no ar, quando toca numa parede) ◎ (na direção de uma parede) + Ⓑ / Ⓐ

## Salto Duplo / Triplo

- Ⓑ / Ⓐ (quando toca no chão depois de um salto precedido de uma corrida)

  Repita duas vezes consecutivas para executar um salto triplo muito alto!

## Apanhar / Atirar Objetos

- Ⓨ / Ⓧ (mantenha premido e toque no objeto)

  Solte o botão para atirar o objeto.

Os controlos enumerados neste manual têm por base as predefinições da consola.
Os controlos podem ser alterados no menu Opções.

# 8 Ações

## Entrar num Cano

- ◎ (na direção da entrada do cano)

## Entrar numa Porta

- ◎↑ (em frente à porta)

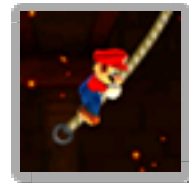
## Deslizar

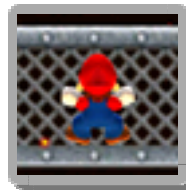
- ◎↓ (numa zona inclinada)
  Danifica os inimigos que atingir ao deslizar.

## Nadar

- Ⓑ / Ⓐ (debaixo de água)

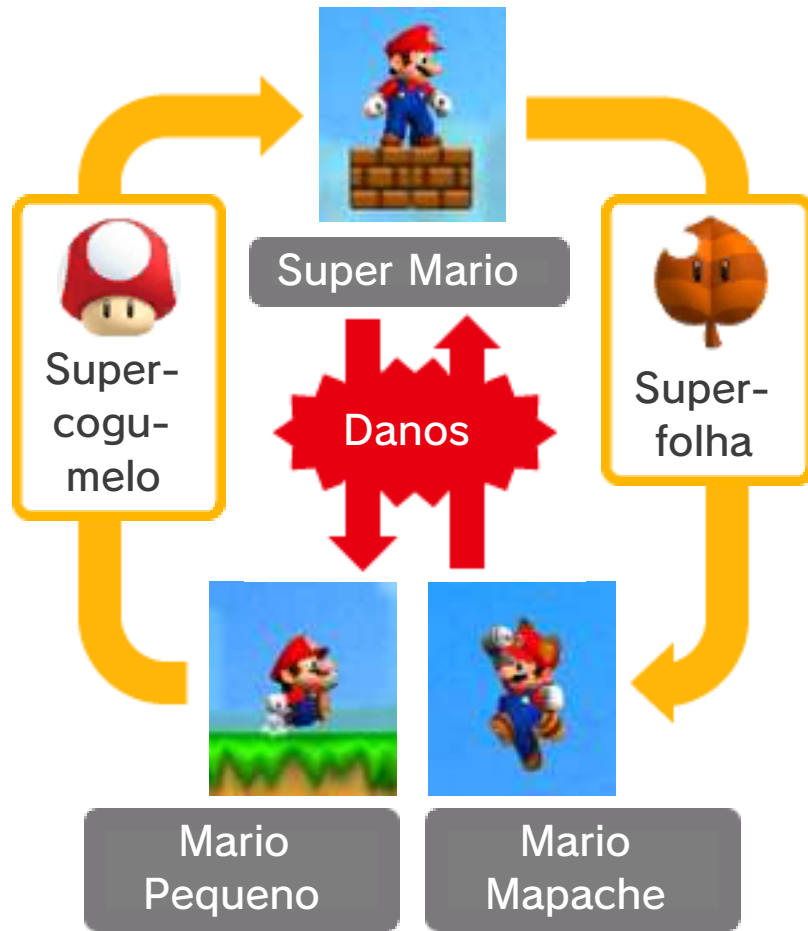
## Agarrar Corda

- Toque na corda

## Trepar Vedação

- ◎↑ (em frente a uma vedação)
  Mantenha premido o botão Ⓨ / Ⓧ para se mover mais depressa

## Ataque Através da Vedação

- Ⓨ / Ⓧ (quando está na vedação)
  Permite atacar os inimigos que estão do lado oposto da vedação.

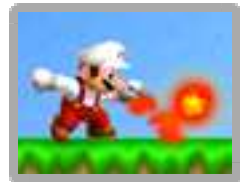
Existem ainda outras ações que não são descritas neste manual.

## 9 Transformações

O Mario e o Luigi transformam-se e adquirem novos poderes quando apanham determinados itens.

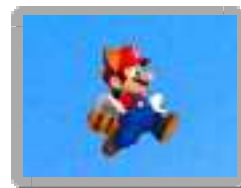
# 10 Poderes

## Mario Chama

Apanhe uma Flor de Fogo para se transformar.

Prima Ⓨ / Ⓧ para atirar bolas de fogo.

## Mario Mapache

Apanhe uma Superfolha para se transformar.

Prima Ⓨ / Ⓧ para executar um ataque com a cauda.
Quando estiver no ar, mantenha premido o botão Ⓑ / Ⓐ para agitar a cauda e pairar lentamente até ao chão.

Voar

Percorra uma grande distância a correr para encher o . Quando o símbolo estiver ativo, mantenha premido o botão Ⓑ / Ⓐ para voar uma curta distância.

## Mario Dourado

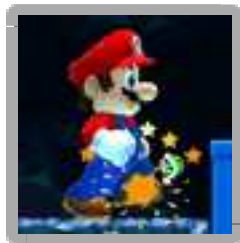
Apanhe uma Flor Dourada para se transformar.

Prima Ⓨ / Ⓧ para atirar bolas de fogo douradas. Acerte em blocos para os transformar em moedas e atinja inimigos para ganhar muitas moedas extra!

Nota: Após completar um nível, o seu Mario Dourado transforma-se em Mario Chama.

## Mega Mario

Apanhe um Megacogumelo para se transformar.

Embata contra os seus inimigos para os derrotar. Pode ainda destruir canos e blocos!

Nota: Passado pouco tempo, voltará a transformar-se em Super Mario.

## Mini Mario

 Apanhe um Minicogumelo para se transformar.

O Mini Mario e o Mini Luigi não conseguem derrotar inimigos saltando sobre eles, mas cabem em espaços apertados e conseguem correr sobre a superfície da água!

Nota:

- A única forma de atacar os inimigos é com o Salto Bomba.
- Perderá uma vida caso sofra danos.

# 11 Ecrã de Mapa

Mova o Mario para o nível que pretende jogar. Para deslocar a vista do ecrã do mapa para a esquerda e para a direita use Ⓛ / Ⓡ.

1. Mundo e Nível Atuais
2. Valor mais elevado de moedas reunidas no nível atual

### 3 Moedas Estrela (pág. 14)

: Reunidas
: Ainda não reunidas

Nota: Depois de passar por um Ponto de Controlo (pág. 13), as Moedas Estrela reunidas até aí serão assinaladas com no ecrã do mapa. Quaisquer Moedas Estrela reunidas após o Ponto de Controlo apenas serão contabilizadas depois de superar o nível.

### 4 Nível

(brilhante): Não superado
: Superado
: Por visitar

Nota: Os níveis superados com recurso a uma Folha de Invencibilidade de um Bloco de Ajuda (pág. 13) serão assinalados com .

### 5 Moedas Estrela Reunidas

### 6 Vidas Restantes / Item de Reserva

mostra o seu item de reserva atual (pág. 12).

### 7 Torre / Castelo

8 **Placa Moedas Estrela**

Para poder ultrapassar a placa e desbloquear um novo caminho tem de utilizar o valor pedido de Moedas Estrela.

9 **Casa do Toad**

O Toad aguarda-o com presentes muito úteis! Existem diferentes Casas do Toad, por isso tente visitá-las todas.

10 **Bloco Voador Dourado**

À medida que vai progredindo no jogo, vão aparecendo estes blocos alados dourados.

11 **Mapa Simplificado**

: Localização atual

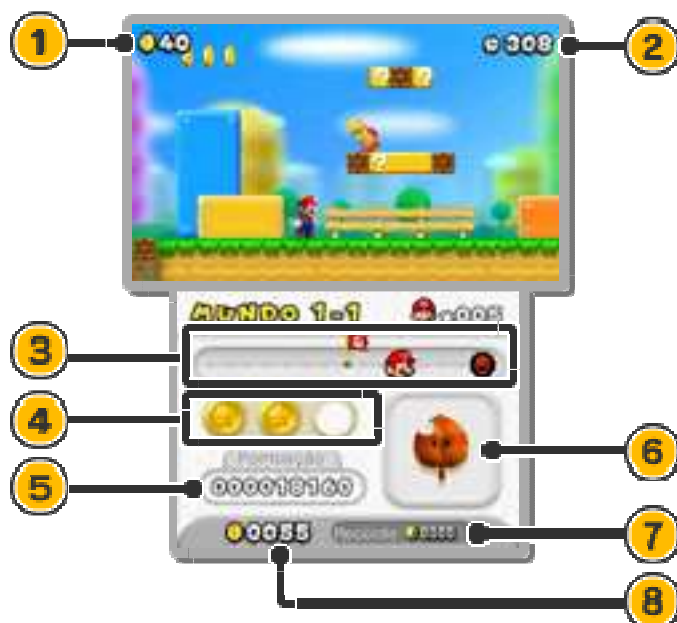
12 **Seleção de Mundo**

Toque no símbolo que pretende para transportar o Mario para esse mundo.

### Menu de Pausa

Prima START / SELECT para abrir este menu. Terá a opção de continuar o jogo, efetuar uma gravação rápida ou voltar ao ecrã de título.

Nota: Poderá interromper o jogo durante um nível e abrir este menu (pág. 12), mas as opções apresentadas serão diferentes.

# 12 Ecrã de Nível

1. Moedas Reunidas
2. Tempo Restante
3. Progressão

   : Localização Atual
   : Ponto de Controlo (pág. 13)
   : Meta (pág. 13)

4. Moedas Estrela (pág. 14)

   Quando apanha uma Moeda Estrela surge o símbolo .

5. Pontuação
6. Item de Reserva

   Pode manter em reserva um item adicional. Toque no símbolo para usar os seus poderes.

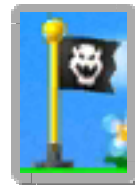
7. Valor mais elevado de moedas reunidas durante um nível específico.

8. Total de moedas reunidas ao longo de um determinado nível.

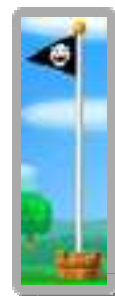
## 13 Como Jogar

Derrote os inimigos e ultrapasse os obstáculos que for encontrando pelo caminho até alcançar a meta.

### Ponto de Controlo

Toque no Ponto de Controlo para este mudar de cor. Se perder uma vida durante o nível, irá recomeçar o jogo a partir deste ponto.

Nota:
- Se começar outro nível, o ponto de controlo deixa de estar ativo e voltará ao início do nível.
- Se chegar ao ponto de controlo como Mario Pequeno, irá transformar-se em Super Mario.

### Meta

Agarre a Bandeirola para concluir o nível.

## Perder Vidas e Fim do Jogo

Perderá uma vida caso:
- sofra danos como Mario Pequeno ou Mini Mario
- caia num fosso

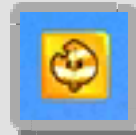
- termine o tempo
- seja esmagado

## Fim do Jogo

Se o Mario perder todas as vidas, o jogo acaba. Quando recomeçar a partir do ponto em que guardou a progressão pela última vez, terá apenas cinco vidas.

### Bloco de Ajuda

Caso perca cinco vidas no mesmo nível, surgirá um Bloco de Ajuda. Acerte nele para obter uma Folha da Invencibilidade e para se transformar em Mario Mapache Branco.

# 14 Itens / Níveis

## Moeda

Reúna 100 moedas para ganhar uma vida extra.

## Superestrela

Durante um curto período de tempo, o Mario torna-se invencível e consegue correr mais rápido do que o normal.

## Cogumelo 1UP

O Mario recebe uma vida extra.

## Moeda Estrela

Cada nível contém três destas moedas. Reúna o máximo que conseguir para desbloquear novos caminhos no mapa.

## Bloco POW Vermelho

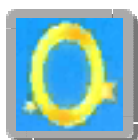
Quando atingido, este bloco liberta uma onda de choque que destrói os blocos nas proximidades.

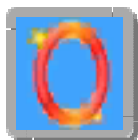
## Bloco 10-moedas

Parece um bloco normal mas, sempre que o atingir, ganha uma moeda!
Nota: Se conseguir ganhar mais de dez moedas num só bloco, este transforma-se num Bloco Dourado.

## Bloco Dourado

Enquanto estiver a usar este bloco tão elegante, bastará ao Mario correr e saltar para obter moedas!
Nota: O bloco desaparece após distribuir um determinado número de moedas ou caso sofra danos.

## Anel Dourado

Atravesse este anel para transformar todos os inimigos em ouro durante um curto período de tempo.
Derrote inimigos dourados para ganhar muitas moedas!

## Anel Vermelho

Atravesse este anel para fazer surgir oito moedas vermelhas ( ). Se recolher todas as moedas antes de desaparecerem, receberá um item!

## Interruptor P

Toque neste interruptor e veja o que acontece!

Existem ainda outros itens e elementos dos níveis que não estão descritos neste manual.

## 15 Dois Jogadores

Jogue com amigos através do Modo de Jogo Local . O Luigi junta-se ao Mario nesta aventura e os dois têm de cooperar para salvar a Princesa Peach.
Jogar com um amigo no modo Dois Jogadores faz com que seja muito mais fácil reunir uma maior quantidade de moedas!

### O que vai precisar:

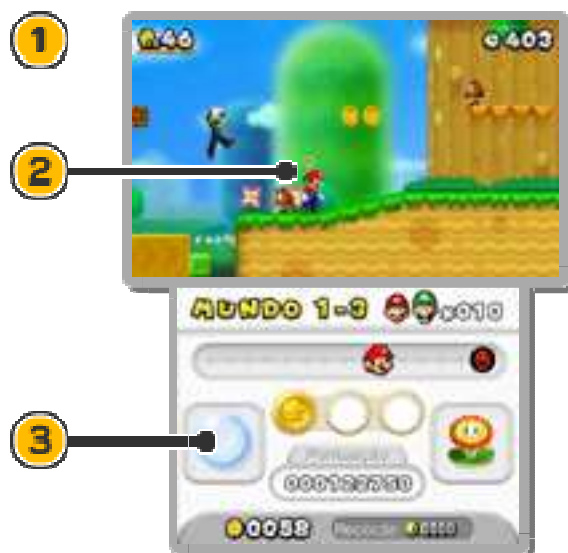
- Duas consolas Nintendo 3DS
- Duas cópias da aplicação

### Configuração

❶ Um jogador seleciona o Mario e o outro seleciona o Luigi. Para continuar, siga as instruções apresentadas no ecrã.

❷ O jogador que selecionar o Mario escolherá o nível.

## Ecrã de Nível

O jogador assinalado com ▼ é o líder. Caso o outro jogador fique demasiado para trás, entrará numa bolha.

1 Total de Moedas Reunidas (ambos os jogadores)

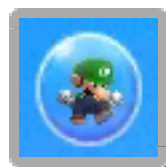
2 Líder ( ▼)

Se o líder for derrotado ou o outro jogador entrar num cano ou numa porta em primeiro lugar, o papel de líder passa para o outro jogador.

3 Bolha

Toque para entrar numa bolha.

## Bolha

Enquanto estiverem no interior de uma bolha, o Mario e o Luigi não podem sofrer danos. Continue a premir qualquer botão para flutuar até junto do seu companheiro. Tocar-lhe irá rebentar a bolha!

## Perder Vidas

Mesmo que um jogador seja derrotado por um inimigo, desde que o outro jogador se mantenha em jogo, não perderá vidas. O jogador derrotado voltará ao nível numa bolha.
Nos casos seguintes, perderá uma vida e voltará ao ecrã do mapa:

- Ambos os jogadores forem derrotados em simultâneo.
- Um dos jogadores for derrotado enquanto o outro estiver dentro de uma bolha.

Nota: Se ambos o jogadores entrarem numa bolha ao mesmo tempo, voltará ao ecrã de mapa mas não perderá uma vida.

# 16 Caça às Moedas

Jogue três níveis de forma consecutiva, tentando recolher o maior número de moedas possível. O total de moedas reunidas passará a ser o seu recorde. Estes recordes podem ser partilhados com outros jogadores através do StreetPass.

## Como Jogar

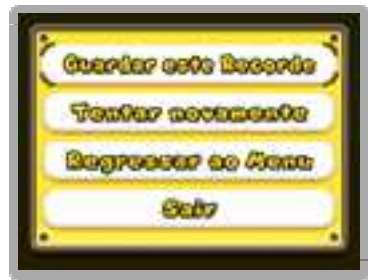
Selecione INICIAR CAÇA ÀS MOEDAS para começar a jogar. Selecione RECORDES STREETPASS (pág. 17) para aceder aos dados partilhados por outros utilizadores.

Nota: Selecione  para ativar o StreetPass.

## Regras da Caça às Moedas

- Jogará um conjunto de níveis que consistirá em três níveis já superados no modo de jogo normal, escolhidos aleatoriamente.
- Os três níveis deverão ser superados de forma consecutiva. Se for derrotado uma única vez, o jogo termina.
- O limite de tempo é muito mais curto do que nos modos de Um Jogador ou Dois Jogadores.
- Se tocar num Ponto de Controlo ou apanhar um item Tempo + ( ), acrescentará tempo ao relógio.

## Partilhar Recordes

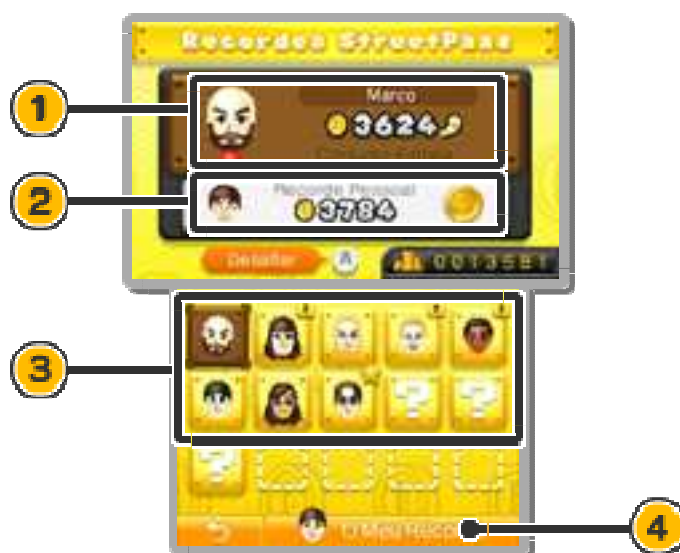
Selecione GUARDAR RECORDE para poder partilhar o seu recorde com outros jogadores.

- Apenas poderá guardar um recorde, por isso dê o seu melhor!
- O outro jogador também deverá estar registado no StreetPass.

## 17 Recordes StreetPass

Veja e desafie os recordes StreetPass de outros utilizadores. Tente reunir mais moedas do que eles, ao mesmo tempo que supera o conjunto de níveis no tempo disponível!

Receberá uma recompensa caso consiga bater o recorde de outro utilizador!

### Lista Mii

Selecione um Mii™ para ver informações sobre o mesmo. Prima Ⓐ para desafiar o respetivo recorde ou adicione-o aos favoritos.

① Informações sobre o Mii

## ② Recorde

Se conseguir reunir mais moedas que o outro jogador, receberá uma Moeda Coroa ( ).

Nota: As informações sobre o Mii e os seus recordes serão apresentados quando jogar com dados recebidos.

## ③ Símbolos Mii

: Novas personagens Mii encontradas através do StreetPass.

: Personagens Mii adicionadas aos favoritos.

: Personagens Mii que não pode desafiar.

- Poderá receber dados onde se incluam níveis que ainda não tenha jogado.
- Pode guardar até 15 recordes. Se decidir guardar mais recordes depois de atingir esse número, os dados mais antigos serão automaticamente apagados.
- Os favoritos não podem ser automaticamente apagados.

Recorde Pessoal

Regozije-se com a sua própria glória ou tente fazer ainda melhor!

## Desativar StreetPass

Para desativar o StreetPass, aceda às Definições da Consola, selecione GESTÃO DE DADOS e, em seguida, GESTÃO do StreetPass. Toque no símbolo deste título e selecione DESATIVAR StreetPass.

Nota: Pode restringir a função StreetPass através do Controlo Parental. Para mais informações, consulte o manual de instruções da consola.

## 18 Dados e Notificações

Ative o SpotPass para receber atualizações sobre o total mundial de moedas e promoções da Nintendo relacionadas com o Mario.

Nota: O total de moedas reunidas será automaticamente enviado e adicionado ao total mundial de moedas.

### Utilizar o SpotPass

Para utilizar esta funcionalidade, tem de estabelecer uma ligação à Internet e aceitar os termos do Contrato de Utilização dos Serviços e Política de Privacidade da Nintendo 3DS.

- Para informações sobre o Contrato de Utilização, consulte o manual de instruções da consola.
- Dados recebidos através do SpotPass serão guardados no Cartão SD. Certifique-se de que o Cartão SD se encontra sempre corretamente inserido na sua Consola Nintendo 3DS.

## Ativar/Desativar

Da primeira vez que iniciar o jogo terá a opção de ativar o SpotPass. Poderá desativar o SpotPass a qualquer momento no menu Opções (pág. 3).

Nota: Se o SpotPass estiver ativo, a consola irá enviar e receber dados automaticamente, mesmo no Modo de Descanso.

## 19 Conjuntos de Níveis

Esta aplicação disponibiliza conjuntos de níveis adicionais que podem ser adquiridos através da Internet . Para mais informações acerca da disponibilidade dos mesmos, consulte a página web da Nintendo.

Nota: Para mais informações sobre como ligar a sua Consola Nintendo 3DS à Internet, consulte o manual de instruções da consola.

### O que são Conjuntos de Níveis?

São conjuntos especiais que se podem adquirir para o modo Caça às Moedas e que não estão disponíveis no modo de jogo normal. Uma vez descarregados, pode jogá-los sempre que queira!

Nota: A quantidade de níveis que recebe varia consoante os diferentes conjuntos de níveis. Para obter informações mais pormenorizadas, aceda à loja.

## Adquirir Conteúdos

Para poder descarregar os conjuntos de níveis, deverá ativar as notificações para este título através do SpotPass. Após receber a notificação necessária, o botão LOJA deverá aparecer no modo Caça às Moedas. Leia atentamente a informação que surge no ecrã antes de efetuar uma compra.

Nota: Pode restringir o Serviço da Loja Nintendo 3DS através do Controlo Parental. Para mais informações, consulte o manual de instruções da consola.

## Precauções Relativas ao Conteúdo Adicional

- Pode consultar os conteúdos adquiridos nos Movimentos de Conta da Nintendo eShop.
- Este conteúdo não é reembolsável nem pode ser trocado por outros produtos ou serviços.
- Uma vez adquiridos, os conteúdos podem ser descarregados novamente sem custos adicionais.

Nota: Estes conteúdos poderão deixar de estar disponíveis para download caso o serviço seja suspenso/descontinuado ou caso apague a sua conta Nintendo eShop. Para mais informações, consulte o manual eletrónico da Nintendo eShop.

- Este conteúdo será guardado no Cartão SD.
- Este conteúdo é compatível apenas com a Consola Nintendo 3DS utilizada para o adquirir. O conteúdo adicional guardado no Cartão SD não poderá ser utilizado noutras Consolas Nintendo 3DS .

## Adicionar Fundos

Para adquirir conjuntos de níveis, deverá ter o valor necessário disponível no seu saldo da Nintendo eShop.
Caso contrário, ser-lhe-á pedido que adicione fundos. Selecione ADICIONAR FUNDOS para continuar.

Para adicionar fundos, será necessário um dos seguintes:

- Nintendo eShop Card
- Código de ativação da Nintendo eShop
- Cartão de crédito

Nota: Pode guardar os dados do seu cartão de crédito na consola. Se o fizer, não precisará de os introduzir sempre que queira adicionar fundos. Pode apagar estes dados a qualquer momento, selecionando DEFINIÇÕES/OUTROS na Nintendo eShop.

## 20 Como nos Contactar

Para informações sobre produtos, visite a página web da Nintendo em: www.nintendo.com/countryselector

Para assistência técnica e resolução de problemas, consulte o manual de instruções da sua Consola Nintendo 3DS ou visite: support.nintendo.com